A PC GURU KÜLÖNSZÁMA CD-ROM MELLÉKLETTEL

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

990 FT

- Cyberia
- Warcraft
- Dominus
- Mortal Kombat II
- Wing Commander III
- Descent
- US Navy Fighters
- Amazon Queen
- Dark Forces

CD GURU

CD-ROM melléklet

- Cyberia
- Warcraft
- Dominus
- Mortal Kombat II
- Wing Commander III
- Descent
- US Navy Fighters
- Amazon Queen
- Dark Forces

95/2

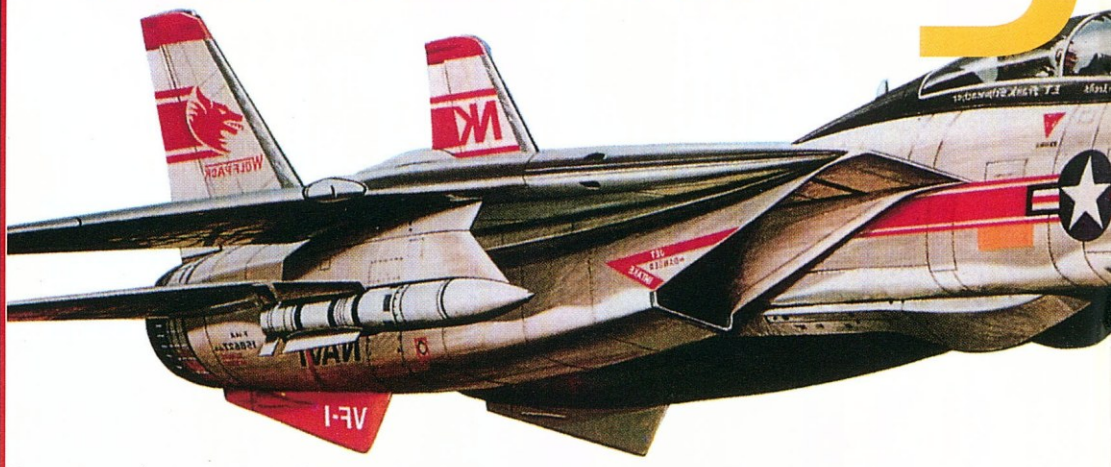
95/2

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Tartalom

9



14

10

15

Megjelenik a PC GURU különszámaként.
Ára 990 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Automex Kft, Novotrade 2C, Szűcs Softvare, valamint a Pixel Graphics üzleteiben.

A kiadvány hírlapterjesztésre nem kerül.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készült.

ISSN 1217 - 6389

A szerkesztőség címe:
1149 Budapest,
Buzogány u. 4.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Cyberia 4

Warcraft 6

Dominus 7

Mortal Kombat II 8

US Navy Fighters 9

Descent 10

Heretic 11

Amazon Queen 12

Dark Forces 13

Discworld 14

Wing Commander III 15

Space Pirates 16

Crime Patrol 17

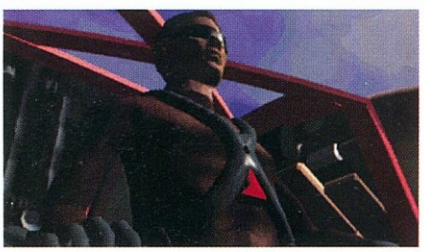
Apogee 18

Cyberia

A régi nagy játékforgalmazó cégek egyre-másra bukkannak fel ismét a szoftverpiacon. Az egyik nagy óriás, az Interplay sokáig nem hallatott magáról, de mostanában egyre sűrűbben olvashatjuk a nevüket a monitorokon. Február közepén szándékoznak kiadni két új őrületet, a Dungeon Master II-t és a Stonekeep-et. Addig sem fogunk unatkozni, mivel egy teljesen eltérő programot is megjelentettek. A Cyberia a műfaját tekintve arcade/adventure.

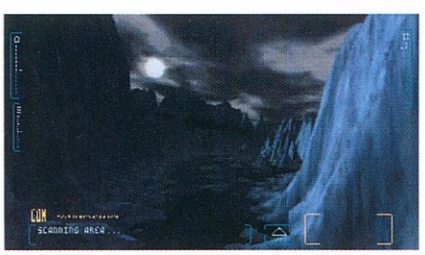
Sajnos a kaland elemek ki is merülnek négy rejtvény megfejtésében. A lövöldözős rész azonban igen eltalált. Talán a Rebel Assault-hoz lehetne hasonlítani, és ha a hangulattól eltekintünk, akkor jobb annál.

(Persze nemigen lehet egy olyan programmal vetekedni, amelyben X-wing és Tie fighter repül.)



A műfajt kedvelők biztosan élvezni fogják, én egy kicsit visszafogottabban nézegettem. Hiába, ahol nem lehet csapatot nevelgetni, az már nem tökéletes. A futtatáshoz ajánlott egy közepes konfiguráció.

Egy 486DX-33 és 4MB RAM tökéletesen biztosítja a játszhatóságot. A winchesteren is 3MB helyet foglal el, de csak a Sound Blaster típusú hangkártyákat támogatja. Nem árt egyet beszerezni, ugyanis az infók egy részét a



számítógépterminálokból lehet kiszedni. Ezek pedig csak angolul tudnak. Itt rontottak egy óriásit a készítők az összképen.

Valószínűnek tartom, hogy amerikai urak programoztak, meg sem fordult a fejükben, hogy más anyanyelvűek is létezhetnek. Tévedés ne essék, nem azt akarom, hogy magyarul is lehessen hallani a dialógusokat, annyi bőven elég lenne, ha kiírná a szöveget a képernyőre. Nem hiszem, hogy sok ember akad kis hazánkban, aki kapásból le tud fordítani tökéletesen hallás után egy cyberspace szöveget.

A másik negatívum a lassan megszokottá váló automentés. A gép saját maga menti el az állást, persze soha sem akkor, amikor nekünk megfelelne.

Az újsághoz kapott CD-n lesz egy akció rész, melyben a norvég partok mentén kell átverekednünk magunkat a védelmi rendszeren. Kaphatunk egy kis ízelítőt, abból ami ránk vár a későbbiekben.

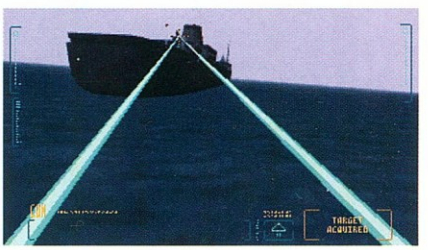
Nem lehet azt mondani, hogy túlműszerezték a gépet. Három kijelző mutatja a legfontosabb adatokat. A jobb felső oszlop a repülőnk pajzsát jelzi ki. A bal felső a lézerágyúk megmaradt energiáját mutatja.

A legalsó oszlop pedig a direkt találatokat számolja, ha ez elkezd csökkenni, akkor hamarosan egy szép nagy robbanásra számíthatunk. Ezen az akciórészen kívül még 10 újabb borzolja az idegrendszerünket a későbbiekben.

A teljes verzió is megjelent már a boltokban. A korongon található a 300 MB-os játék mellett még két másik Interplay demo is.

A teljes kerettörténetet mindenki elolvashatja a kézikönyvből, röviden arról szól a dolog, hogy egy Zak nevű rabot arra kényszerítenek, hogy derítse fel a zord szibériai sztyeppék alatt rejlő bázist.

Ügynökök révén a megbízónk tudomást szerzett egy pusztító fegyver létezéséről, amit meg akar szerezni a saját céljaira.



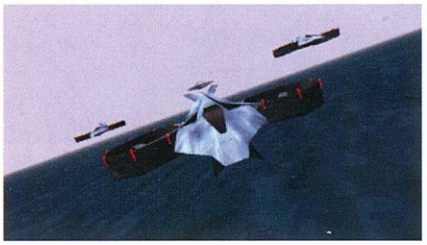
Innen kezdődik a nagy utazásunk. Egy zsoldosbázisra érkezünk, ahonnan a lopakodó vadászgépünk startol. A fogadtatás nem éppen kedves, de hamar eloszlatjuk a bizalmatlanságukat, mikor segítünk visszaverni a bázist fenyegető erőket. A vezetőjük a saját szakállára akar dolgozni, de a társa megakadályozza ebben. Az eredmény két hulla.

Végig kell küzdenünk magunkat a repülőig, de a felszállás előtt ellenőrizzük a gép hasát. Egy robbanószerkezetet raktak rá, amit nekünk kell semlegesítenünk. A mechanikában jártasak előnyben, nekem is Lázi barátom segített itt.

A következő hét helyszín nem kíván különösebb leírást. Mindent le kell lőni ami mozog és nem tilos. Az alagútban mondjuk nem túl célszerű belobbantani a tartálykocsikat, mivel a bekövetkező robbanás a mi gépünket is darabokra

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**INTERPLAY**
Megjelenés:	**Január**
Méret:	**1 CD**

szaggatja. A végállomásnál kiszállunk a gépből és innentől gyalogosan folytatjuk tovább az utunkat.

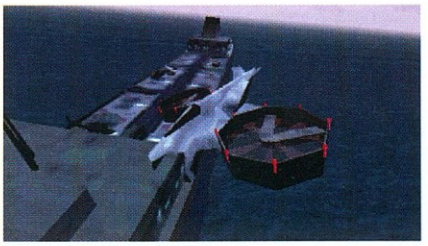


A kutatóbázis személyzete nem igazán kedveli ha idegenek kószálnak közöttük. Ne is nagyon adjunk időt a gondolkozásra, mi legyünk azok akik először lőnek.

Ez sokszor megment minket a visszatöltés fáradalmaitól. Kalandelemként beraktak egy titkos ajtót is az egyik szintre, amit csak egy láda eltolása után érhetünk el.

Az első komolyabb elakadásunk egy nagyobb teremben volt, ahol egy üvegfal mögött egy őr dolgozott. Amint észrevett minket, egyből elgázosította a termet. Három tapasztalt kalandozó (Lázi, Szilárd, Mocsy) töprengett azon, hogy hogyan kell eljutnunk a szemben levő ajtóhoz. Repkedtek az ötletek. Lőjünk át az üvegen, keressünk oxigénpalackot, titkos alagút... A megoldást Lázi barátnője, Mónika adta meg. Menjünk át akkor, mikor elfordul a fickó. És képzeljétek működött.

Kicsit égett az arcunk, hogy nem mi jöttünk rá, de a jó kalandozó is holtig tanul. A kórházi monitoron keresztül nyissuk ki a szoba szellőzőberendezését. Ezen keresztül már nem okozhat gondot a belépőkártya felvétele. A kártyával bejuthatunk a viruskutató laborba, ahol az



ellenanyagot tartalmazó konténereket kell megtisztítanunk a halálos baktériumoktól. Itt ismét egy lövöldözős rész következik, ahol a narancssárga részecskéket kell eliminálnunk. A főlaborban kezeltessük magunkat abból a tartályból, amit megtisztítottunk.

Így most már immunisak vagyunk a kórokozókkal szemben.

A szuperfegyverhez vezető folyosót elárasztották mutáns, repülő lények. Ezek a kis szemetek nagyon gyorsak és az ember arcára tapadva pillanatok alatt végeznek vele.

A leküzdésükre fejlesztették ki Charlie-t. Ez a szerkezet nem más, mint egy átalakított Lux porszívó, melyből plazmasugarak jönnek ki. Ezeket pedig nagyon nem szeretik a szörnyek. Itt egy négyórás idegtépés következett (egy újabb akció). Öt ember próbálta magát végigküzdeni a bestiákkal teli folyosón hasztalanul. Egyszerűen annyira gyors a mozgásuk, hogy tizedmásodpercek alatt kell lelőnünk a kis szemeteket. Nincs lehetőség hibázásra, a lény rátapad a gépünkre és végez velünk is. Egymás után négy folyosót kell megtisztítanunk, de ne nagyon számítsunk arra, hogy hamar menni fog.

Mi természetesen a legkönnyebb nehézségi szinten nyomultunk, de még így is majdnem feladtuk.

Nagy nehezen átvergődtünk ezen a pályán is, de itt már nagyon elegünk volt. Szerencsére egy ajtós rejtvény felpezsdítette a kedélyeket.

Az utolsó szintre kerültünk. Itt találkozhatunk a pusztító fegyverrel, ami nem más, mint egy mesterséges életforma.

A megbízónk gratulál a feladat teljesítéséhez, de közli, hogy ránk már semmi szüksége és elrendeli a likvidálásunkat. A fegyverrel pedig meg tudja szerezni az uralmat a világ felett.

Ehhez nekünk is lesz egy-két keresetlen szavunk. A lény segítségével átalakulunk űrhajóvá, és megtámadjuk a gonosz diktátor űrbázisát.

Rövid, de annál hevesebb csata után felrobbatjuk az egész Izét és békésen izzva aláhullunk a légkörbe.

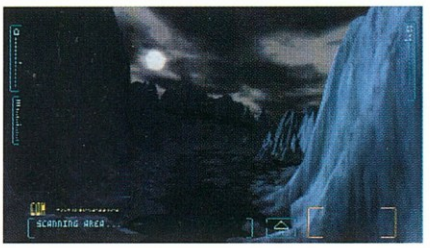
A befejező képsorok a készítőket mutatják, de a hangok arra utalnak, hogy egy mentőexpedíció megtalálta Zak-ot és most már jó kezekbe került.

Sokkal többet nem lehet elmondani a programról, mindenkinek játszani kellene vele.

Akik szeretik a lövöldöző és cyber dolgokat, azok biztosan élvezni fogják. A kaland és RPG rajongóknak azonban még várni kell egy hónapot az igazi csemegékre.

Összeségében nem volt rossz, de két nap alatt be lehet fejezni és nem nagyon éri meg kiadni 10000 forintot két nap ticsungolásért. Egynek elmegy, de még egyszer nem küzdeném végig magam a pályákon.

Mocsy



Warcraft

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**INTERPLAY**
Megjelenés:	Január
Méret:	**1 CD**

Eljött a legendák ideje! Egy misztikus, középkori világban két faj vívja háborúját a birodalomért, a mágiáért és a hatalomért. Orkok és emberek küzdenek meg egymással, ellentétük nem tűr semmiféle toleranciát a másik fajjal szemben; a tét ÉLET vagy HALÁL.

A Blizzard Entertainment gondolt egy nagyot, s alkotott egy real-time stratégiai harci játékot. Mindezt beágyazta egy komor, mégis vonzó fantasy világba, ahol mindennapos a küzdelem az életben maradásért. Az erdőkben szörnyek mászkálnak, a mocsarak gőzös lehellete gyilkos halált rejt, a labirintusok mélyén sosem látott lények lesnek a kalandozókra, s ráadásul a gyűlöletes ellenség is hatalomra tör. Ezt senki nem nézheti tétlenül! Már kezdetét is veszi a háború, s nem lesz nyugtod míg meg nem nyered a végső csatát, melyben az emberek és orkok közti vita végére pontot tehetsz!

A WarCraftban kétszer tizenkét küldetést találsz, s mindkét faj vezéreként próbára teheted tudásodat. Természetesen a custom lehetősége is adott, ami korlátlan mennyiségű, általad megválasztott feltételekkel zajló háborút kínál.

Akik a Dune 2-vel játszottak, otthonosan mozognak majd ebben a világban. Ahogy haladsz előre a küldetésekben, újabb és újabb lehetőségek nyílnak meg előtted; erősebb fegyverek, új varázslatok, ... Viszont a fejlődés jóval lassabb, így szinte minden küldetésre marad valami újdonság a tarsolyban.

Egyesek ezt negatívumként említik, szerintem jó ez így. Ami a Dune 2-ben a fűszer kitermelése volt, az a WarCraftban a favágás és az aranybányászat.

Ezek függvényében tudsz épületeket emelni, új egységeket képezni, varázslatokat felfedezni és korszerűsíteni már meglévő fegyvereidet.

Persze ellenfeleid nem fogják tétlenül várni, hogy növekedj, gyarapodj és gazdagodj. Támadásaik egyre dühödtebbekké válnak, s hamarosan rá döbbensz majd, hogy a legjobb védekezés a támadás!

Hogy ne legyen ennyire egyszerű a helyzet, több „semleges" monster is megjelenik a játékban a megidézett lények mellett. Ki tudja miért, meglehetősen agresszívan viselkednek veled szemben, sorsuk nem kétséges.

A világ szörnyeinek tárháza meglehetősen bőséges; skorpiók, pókok, elmentalok, démonok, slimek (feldühödött „nyálka"), ogrék, skeletonok és utonállók nehezítik, amúgy sem gondtalan életedet.

A küldetések sokoldalúak, más és más stratégiák kidolgozására lesz szükség mindegyikben. Olykor a végső elkeseredésedben elkövetett lépés hozza meg a győzelmet, máskor pedig a

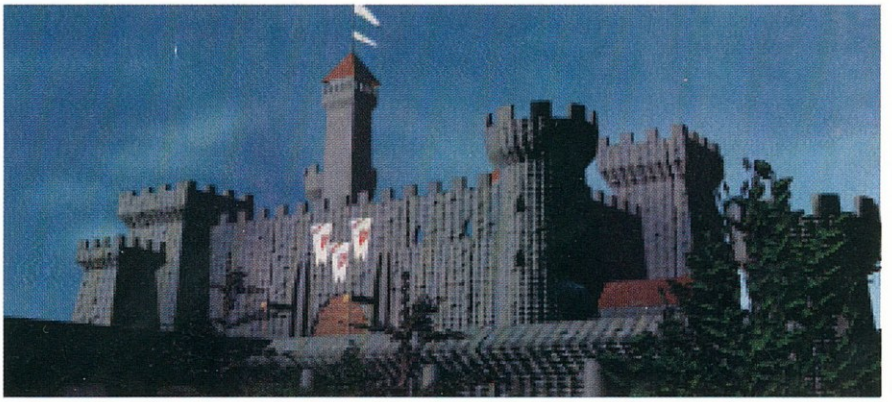
szisztematikus, lépésről lépésre haladó pusztítás. Akár az orkok, akár az emberek irányítását választod, komplett történetet, úgymond a történelmük egy részét fogod végigjátszani. A két faj lehetőségei pedig korántsem egyformák; építményeik, szokásaik, viselkedésük, varázslataik és mágusaik eltérőek! Van azonban bennük valami közös; szeretik a háborút és győzni akarnak!

Ködbe burkolózó, felderítetlen tájak, titokzatos varázslótornyok, sűrű erdők sugározzák a program hangulatát, no és persze a hanghatások. A WarCraft-ban minden a helyén van, egyszerűen nem szabad kihagyni!

A program épp úgy ajánlható a stratégáknak, mint a fantasy szerelmeseinek. Ha pedig mindkét stílust szereted, akkor ezt a játékot egyenesen neked találták ki!

Tanuld meg élvezni a győzelem örömét!

Lily



Dominus

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US GOLD**
Megjelenés:	Január
Méret:	**1 CD**

A US Gold mindig törekedett arra, hogy színvonalas programokkal jelenjen meg a piacon. Mivel ez többnyire sikerült is neki, ma az egyik legnagyobb szoftvercég, melynek pusztán a neve fémjelezi a minőséget. Persze mindenki követ el ballépéseket is... Szerencsére a Dominus nem tartozik ez utóbbi körbe (bár biztos nem lesz az év játéka). Mindenesetre azok a stratégiaőrültek, akik szadista hajlamokat véltek felfedezni magukban, vagy csupán le szeretnék vezetni indulataikat, nagyon jól fognak szórakozni!

A gyengébb idegzetűek és kevésbé brutálisak hagyják ki, itt ugyanis beletekinthetsz a kínzókamrák legrejtettebb bugyraiba és sosem látott kínokkal kell meggyötörnöd fogjaidat az információkért, melyek nélkül esélyed sincs a győzelemre!

Négy nehézségi szinten mérheted le tudásodat, és már a legkönnyebb fokozatban sem fogsz unatkozni. Hiszen mindent neked kell intézned; biztosítanod kell a birodalom határainak védelmét, a kincstár gyarapodását, a készletek utánpótlását és az eszközök beszerzését. Mindezek mellett rád hárul a hadsereg irányítása, ami jókora falat így első lépésre. Nem szabad elnagyolnod a dolgokat, itt igenis bele kell menni a részletekbe!

A Dominus alkotói nem ígérnek kevesebbet, mint egy olyan stratégiai játékot, ami különbözik az összes eddigitől! Maga a program egy új, fantasy alapokon nyugvó „istenszimulátor". Nem is kétséges, hogy egy hatalmas és gazdag birodalmat kormányozhatsz. A szomszédos klánok azonban igyekeznek elpusztítani téged, de legalábbis fosztogatják területeidet.

Érdemes kitapasztalni gyengeségeiket, kémkedhetsz is csapataik után, ha van fölösleges monstered.

A gaz ellenség ellen több módon is védekezhetsz; például fortélyos csapdákat terveztethetsz és készíttetthetsz, amiket a veszélyzónába kell kihelyezned.

A csapdák konstruálásánál érdemes a mágia eszközeit is bevetni, mert a kis mágiaellenállású ellenfelek sorait igencsak megtizedelheti egy jól kihelyezett csapdamező!

Támadhatsz a varázslat eszközeivel; a spellekre igazán nem lehet panasz, változatosak és mégis jól áttekinthetőek. Természetesen a fő ütőerőt a monsterekből álló csapatod (esetleg személyes vezetésed) képezi. Sőt, akár saját „tervezésű" katonákkal is harcolhatsz!

Igen, ez nem tévedés, lehetőséged van arra, hogy a szörnykészleted tagjait és fogságba ejtett ellenfeleidet arra használd fel, hogy hibrid egyedeket hozzál létre!

Ezek a speciálisan kifejlesztett lények kiemelkedő tulajdonságokkal rendelkezhetnek, hogy mitől különlegesek, tehát mi az a plussz amivel többet tudnak társaiknál, az az összetevőktől függ...

Minden szörnynek hat alaptulajdonsága van, ami erősen RPG hatást mutat (nem véletlenül!); támadás, védekezés, életerő, sebesség, intelligencia

és mágiaellenállás. Ezeket jó ha „nagyjából" megjegyzed, mert különösebb bónuszt nem hordozó monstert létrehozni nagy pazarlás lenne!

A felsoroltakon kívül, ha úgy hozza kedved, saját kezedbe is veheted a dolgok irányítását!

Minden döntésed más és más reakciót vált ki ellenfeleidből, úgyhogy nincs két egyforma háború! Nem is ajánlhatok mást; ragadj kardot és támadj!!!

Lily

Mortal Kombat II

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Acclain**
Megjelenés:	**Február**
Méret:	**1 CD**

A verekedős játékok koronázatlan királya a Mortal Kombat (legalábbis PC-n). A tavalyi év nagy szenzációja hamar meghódította az ilyen jellegű játékok piacát. Szinte minden géptípusra elkészült és mindenütt osztatlan sikert aratott. Nem volt kétséges, hogy egy ekkora siker után hamarosan megjelenik a folytatás is.

Nyár óta már a játéktermeket látogatók nyüstölhetik az arcade verziót, amely nagyságrendekkel jobb, mint az elődje. Sokkal szebben rajzolt szereplők, fantasztikus zene és hanghatások, valamint 7 új harcos. Ezek együtt biztosítják, hogy nem fogunk unatkozni a második rész alatt. A CD-n található játszható demo két harcos választását engedélyezi. Liu Kang már jól ismert a veterán játékosoknak, de a profik már Reptile-lal is összemérhették erőiket.

Február közepére ígérték a végleges verziót. Nagyon remélem, mire ezeket a sorokat olvassátok, már a teljes játékot fogjuk tesztelni. A gépigény csak egy kicsit nagyobb mint az elődjénél, egy közepes 486-os és 4MB RAM az már kielégítő. A második részt sokkal több véres jelenet jellemzi.

Több gyermekvédelmi szervezet háborodott fel a program miatt. Ugyanez volt a reakciójuk a DOOM megjelenésekor, de hamar rá kellett döbbeniük, hogy nem tehetnek semmit sem ezek elterjedése ellen. Azt hiszem, hogy a mai fiatalok nem egy Mortal Kombat csata hatására válnak erőszakossá és nem is a DOOM végigjátszása után mennek ki az utcára lövöldözni. Sokan hajlamosak az összes vadságot és erőszakot a médiáknak és a szórakoztató iparnak tulajdonítani. Sokkal fontosabbnak tartom a család szerepének erősítését, mint azt, hogy betiltsák az ilyen jellegű játékokat.

A tiltással pont az ellenkezőjét érik el, mint amit akarnak. A gyerek annál kíváncsibb az elrejtett dologra, minél inkább nem engedik a közelébe.

Érdekessége még a programnak az is, hogy minden egyes szereplő igazi harcművész. Shang Tsung alakítója például egy Tai Kwon Doe nagymester.

A két bérgyilkoslány (Mileena and Kitana) életrekeltője egy húszéves főiskolás lány, aki mellesleg karate nagymester.

Minden karakter kapott még egy kivégzést, így már kétféle módon borzolhatjuk az ellenfelünk idegeit.

Egy halom új speciális mozgást is kaptak a karakterek. A menetek végén nem fontos kivégezni az ellenfeleket.

A nyerő menetben ne használjunk ütést, csak rúgást. Ekkor lehet alkalmazni a FRENDSHIP vagy BABALITY mozgást.

A barátság alkalmazásakor a győztes kisebb ajándékot nyújt át a legyőzöttnek. Sub-Zero például egy önmagát ábrázoló babát ad át a vesztesnek. A babává változtatás is egy jó móka. A legyőzött büntetésből átváltozik kisbabává.

Ezen kívül van még néhány érdekesség, felfedeznivaló. Meg nem erősített információk szerint harcolhatunk Sonya-val és Kano-val is. Három rejtett karakter vár minket a küzdelem során.

Goro-val sajnos nem tudunk lenni, de van olyan kivégzési mód, mikor átalakulunk az ő alkjára és szinte ketté tépjük az ellenfeleket.

Lássuk a demo szereplőinek speciális mozgásait és kivégzéseit.

Liu Kang

A Shaolin szerzetesrendből való ifjú harcos. Az első verseny igazi nyertese, aki képes volt elbánni Shang Tsung-gal és az ördögi Goro-val. A versenyről visszatérve a szeretett kolostorát romokban találta. Az összes szerzetest megölték, ráadásul ok nélkül. A nyomok egy másik világba vezettek, ahol a második verseny vette kezdetét.

Speciális mozgások:

– Felső tűzlabda: felé, felé, felső ütés
– Alsó tűzlabda: felé, felé, alsó ütés
– repülő rúgás: felé, felé, felső rúgás
– bicikli rúgás: nyomjuk le az alsó rúgást 3-5 másodpercig

Kivégzések:

– Sárkány átváltozás: le, felé, hátra, hátra, felső rúgás (közel)
– Cigánykerék felütés: nyomd le a védést és 360 fokban fordulj el
– Verem kivégzés: hátra, felé, felé, alsó rúgás
– Babality: le, le, felé, hátra, alsó rúgás
– Friendship: felé, hátra, hátra, hátra, alsó rúgás

Reptile

Az előző részből ismert zöld ninja immár választható karakter lett. Shang Tsung személyes testőreként vesz részt a küzdelemben, és sokak szerint a ruha alatt egy túlvilági hüllőlény lapul.

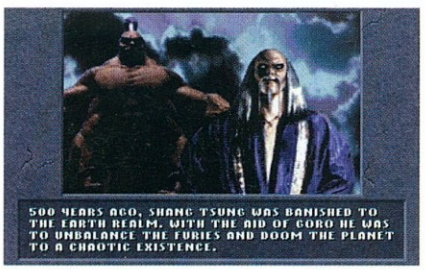
Speciális mozgások:

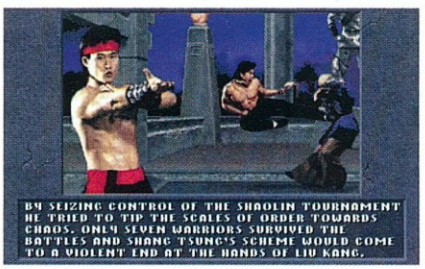
– Becsúszás: alsó ütés+alsó rúgás
– Savköpés: felé, felé, felső ütés
– Erőgömb: hátra, hátra, felső ütés+alsó ütés
– Láthatatlanság: nyomd le a védést, fel, fel, le, felső ütés

Kivégzések:

– Fejleszedés: hátra, hátra, le, alsó ütés (ugrás távolságból)
– Láthatatlanság kivégzés: légy láthatatlan majd felé, felé, le, felső rúgás (közel)
– Verem kivégzés: le, felé, felé, védés
– Babality: le, hátra, hátra, alsó rúgás
– Friendship: hátra, hátra, le, alsó rúgás

Mocsy





US Navy Fighter

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	EA
Megjelenés:	Január
Méret:	1 CD

Egy szép téli délutánon épp loptam a napot a szerkesztőségben, amikor odaszóltak nekem, hogy „Itten van a USA Névi Fájter CD-se, írj má' róla valami kis nyálcsurogtatót! „(na ok, sorry, ezt sokkal, de sokkal kulturáltabban mondták azok a bizonyos egy személyek). Okés, okés, maj' írok valamit.

Hazahoztam és elkezdtem tüzetesebben vizsgálgatni a dobozát. Mint derült égből a villámcsapás hasított belém a felirat:... 1024x768. Igen, ez a stimulátor 1024x768-as felbontáson is 256 színnel fut. Miután még tüzetesebben megvizsgáltam, elém tűnt egy Pencium-nak tűnő felirat, amiről megbizonyosodván kiderült, hogy nem csak „tűnő". Szóval igen... Ez cool (így első látásra).

Mi kell hozzá. Minimum egy 486DX/25, egy gyors videókártya és 4MB RAM a 320x200-as felbontáson való futtatáshoz, de még így is vissza kell venni a részletességet. A 640x480-on való futtatáshoz sajnos csak úgy elég a 486DX2/66, szuper gyors vezás videókártya (1MB-os) és 8 MB RAM, hogy a részletességet félig visszaveszem. Az 1024x768-as felbontáshoz kell a Pencium/90, 16 MB RAM és egy szuper gyors PCI-s videókártya (1 MB-os).

Hát igen... elég nagyok az igényei, de nézzük mit „ad" cserébe.

A játék során hatféle géppel repülhetünk: F-14B Tomcat, F/A-18D Hornet, F-22A Lightning II, A-7E Corsair II, SU-33 Flanker-D, F-104 Starfighter. Ez meggyőző.

Szuper realista kidolgozás, egy halom küldetés légi, földi, vízi célpontok ellen. 40 perc audio és video anyag, texture map-es vektorok, bitmap animációk, digitalizált robbanások...

Ennyi úgy hirtelen. Mi az ami tetszik még. Pl. az anyahajón ügyködő kis „forgalomirányítók".

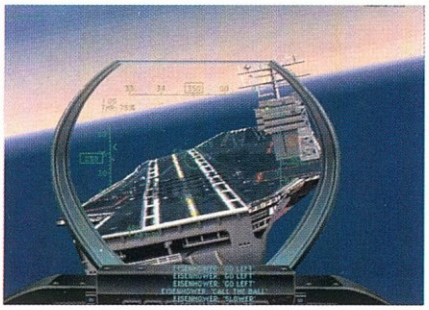
Abszolúte élethű módon irányítanak minket. Küldetéseket a játékos itt kreálhat, tudásától függően profi és kezdő beállítási lehetőségekkel. Az AWACS pilótáktól információt kapunk mi is....

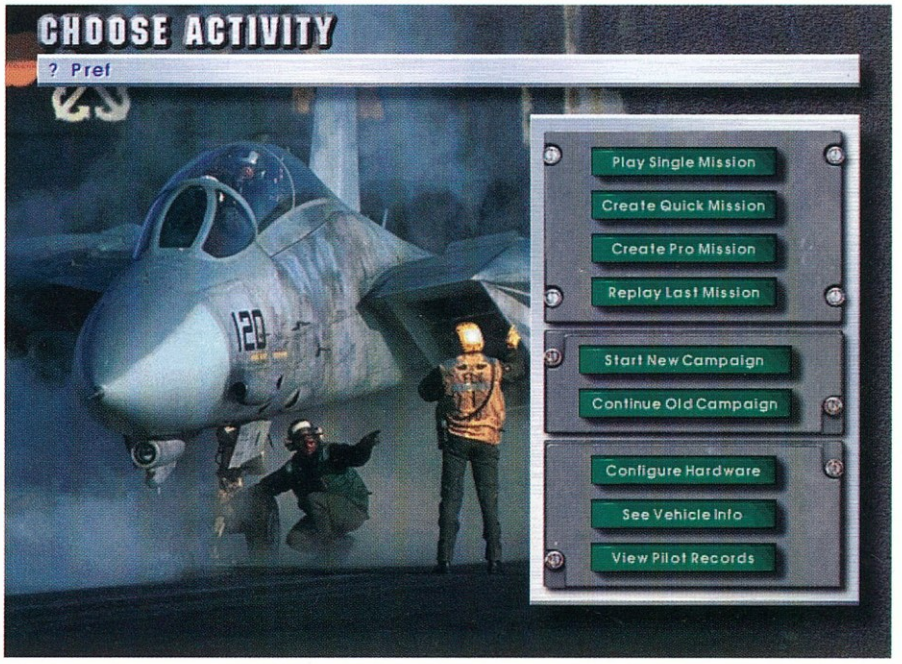
Az ilyen, az ennél apróbb és nem feltétlenül apróbb részletek nagyon élvezetessé teszik a játékot. Az Electronic Arts tényleg egy nagyon hangulatos CD-s repülőszimulátort készített.

Mi az ami nem tetszik. Nincs valami nagy repülős múltam, tehát ne is várjatok olyan pozitív vagy negatív kritikákat, mint amit mondjuk a Sorell adhatna. Nekem például nagyon nem tetszik, hogy „nincs" műszerfal. Ezt ne szó szerint vegyétek, de ha mondjuk a radart akarom látni és megnyomom az "R"-t, megjelenik egy kis nyomorék ablak az egyik sarokban és radarozódnak a dolgok. Na nehogy már a nagyi egye meg a farkast... Egyszer csak azt veszem észre, hogy tele van a képernyő kis mütyür ablakokkal és nem látok semmit. Jó, ez egy kicsit erős túlzás volt, de... Én még ilyennel nem találkoztam (és nem akarok ezek után sem). Mint ahogy említettem is a kis és nagy dolgokat...

Na mindegy. Mi a személyes véleményem. Zavaró, hogy ilyen nagyok az igényei, de cserébe profi kidolgozást nyújt. Ki kell próbálni, aztán lehet, hogy lesz aki hagyja és visszatér F-14-ezni, de lehet, hogy az F-14 kerül a polcra. Mindenesetre ez egy igazi CD-s szimulátor.

Mr.T.





Descent

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**INTERPLAY**
Megjelenés:	**Február**
Méret:	**1 CD**

Egyik délután nagy arccal állított be Angler a szerkesztőségbe. Egyszerűen közölte, hogy hozott egy programot, ami kenterbe veri a Doom-ot. Igaz, hogy csak egy shareware demo, de akkor is!

Akkor hirtelen azt tanácsoltam neki, hogy menjen el orvoshoz és írasson fel valamit, mert rövid időn belül úgy marad, aztán annyi lesz neki az idő. Aztán mégis úgy gondoltam, meg kéne nézni a dolgot. Szépen fel is tettük a demo-t az egyik PC-re, majd elindítottuk. Persze nem vártam nagy dolgot. Aztán csak az állam keresgéltem a lokálisan legkisebb gravitációs potenciálon levő helyen – a földön. Hát igen... Ez tényleg egészen jól néz ki. Ha programozástechnikai oldalról nézzük a dolgot, akkor egy szép nagy előrelépés a Doom kétdimenziós térképábrázolásához képest. Ugyanis ha nem tudnátok, a Doom kétdimenziós felépítésű, a harmadik dimenziót egy rutin számolja ki hozzá. (Ha valaki már csinált Doom-pályát, akkor tudja miről van szó. Az összhatás szuper, de csalással van elérve.)Szóval Descent. Azt hiszem, hogy

ez a legelső olyan program, ami teljesen 3D térképezés alapján kezeli a grafikát. Ez azt jelenti, hogy ha játék közben megnézzük a térképet, akkor egy 3D-s vonalvektor-csőrengeteg néz vissza ránk a képernyőről. A történet valahol a távoli jövőben játszódik. A föld ásványkincsei teljesen kimerültek, és ezért a Naprendszer más bolygói lettek kiszemelve kifosztás céljából. Hatalmas tőkével rendelkező óriáscégek teljesen automatizált bányákat telepítettek a különböző bolygókra, ahol robotok végzik a munkát. Persze ezek a robotok annyira „okos"-ra sikerültek, hogy egy idő után úgy gondolták, szavazati jogokat szereznek maguknak (ez lázadás!). Itt kapcsolódunk be a történésekbe. Az egyik cégtől megbízást kapunk, hogy ki kellene egy pár bányát pucolni. A párbeszédes résznél kiderülnek a dolgok, akit érdekel, az olvassa végig. Ezután az eksön következik.

Az irányítás kellemesen nehéz, mivel vagy tíz billentyűt kell egyszerre nyomkodnunk, de ha valaki megtanulja nem összekeverni az ujjait, akkor iszonyatosan nagy élményben lesz része. A robotok likvidálását egy erre a célra kifejlesztett kis űrhajóval tudjuk foganatosítani. A hajónkkal a bánya csőrendszerében kóricálva meg kell keresnünk a központi reaktort, melynek levegőbe repítése után már csak a kijárat behatárolása és kihasználása a cél. Tehát bumm és menekülés. Ha találunk túlélő szerves életformát (a kezükkel hadonásznak), akkor ezek megmentése sem tartozik a tiltott dolgok közé. Az előrehaladásunkat gátló repkedő és lövöldöző robotok megintcsak túl egy darabból vannak. Tehát aprítsuk őket! A hajónk felszerelése kezdetben csak egy szimpla lézer, de ezt később tápolhatjuk. A quad-laser már egészen használható. Ezek mellett különféle fegyvereket (pl: rakétákat) is felszedhetünk. Ezek használata erősen javallott a nagyobb ellenfeleknél.

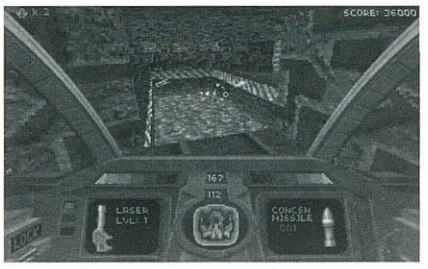
Alapvetően kétféle energiaforrásra lesz szükségünk utunk során. Az egyik a

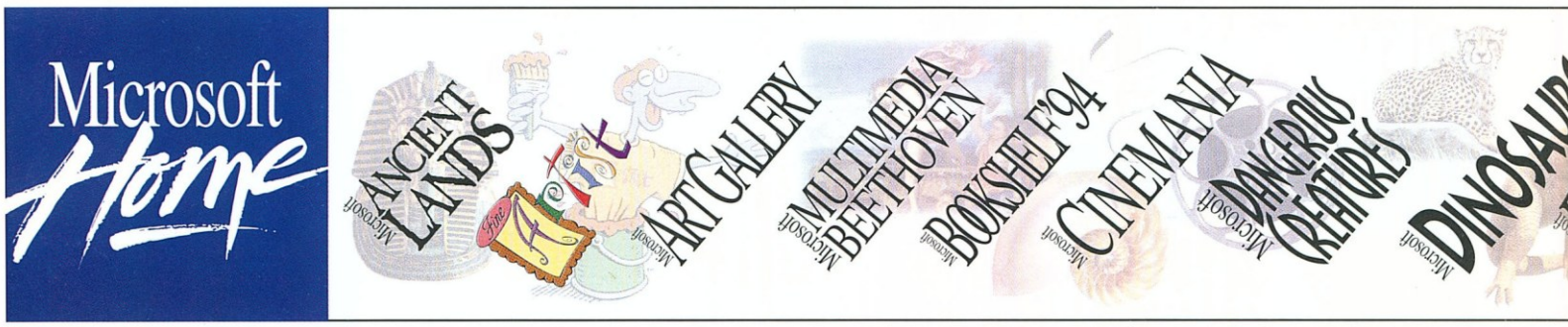
pajzsunk állapotát javítja, a másik pedig a lézerünk energiaforrását tápolja. Ezek kis kék gömbök és kis sárga golyók formájában lelhetők. Néha az ellenfelek lelövésével is szerezhetünk ilyeneket. Egy fontos apróság. Ha valahol lelőnek, akkor nem árt visszamennünk oda, mert a felszereléseinket ott újra felvehetjük.

Az irányításról (melyet a REFCARD .PCX file alapján ismerhet meg bárki). A teljesen 3D ábrázolás folyományaként elfelejthetjük a plafon és a padló fogalmát. Akár fejre is állhatunk. Ha egy szoba ismerős, de nem vagyunk biztosak benne, akkor próbáljunk meg felfordulni. A térkép a legdurvább dolog a játékban. Ha már elég sok részt bejártunk, akkor olyan bonyolult vektor-csőhálózat tárul a szemünk elé térkép módban, hogy az már csúcs. Hát ebben igazodjon ki aki tud. Természetesen ezt nemcsak egy nézőpontból nézegethetjük, hanem forgathatjuk és zoom-olhatjuk is, bár a legtöbbször ez sem segít.

Összességében úgy vélem, hogy a Descent egy kellemesen eltalált és szuperül kivitelezett játék. Már várom a klónok megjelenését.

SAKMAN





Microsoft Home - Szoftverek Otthonra

Heretic

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**iD**
Megjelenés:	**Február**
Méret:	**1 CD**

Sok-sok rémhír terjeng mostanában az iD házatáján. Mikor lesz vajon kész a Quake? És egyáltalán készül már? És milyen újdonságokat fog majd tartalmazni? Ilyen, és sok hasonló kérdés foglalkoztatja a Doom-rajongókat. Mi mindenesetre reménykedünk a mihamarabbi megjelenésben. Persze a fejlesztés folyamatban van, és ennek egy köztes állapotának tekinthetjük a nemsokára megjelenő (megjelent) Heretic-et. A Doom-hoz képest nem sok

változtatást eszközöltek a fiúk, de ezek kézenfekvőnek és hasznosnak bizonyultak. Az első ilyen újítás a nézőpont változtatása. Ez prózai megfogalmazásban annyit jelent, hogy fel, illetve le is tudunk nézni kb. plusz-mínusz 60 fokban. Ez a default billentyűzetkiosztás alapján a Del, End és a PgDn billentyűkkel valósítható meg, természetesen jónéhány fokozatban. Ez nagyon jól használható a lépcsőkön való le, ill. felgyalogláskor, mivel ilyenkor könnyen megláthatóak az ott tartózkodó barátságtalan kreatúrák. A másik - általam is jónak tartott – dolog a különféle power-up-ok (láthatatlanság, gyógyító varázslat, repülés(!) stb.) tetszőleges időben és helyen való használata. A pályán található extrák felszedés után bekerülnek egy inventoryba, melyet bármikor előhívhatunk, és innen kiválasztva aktiválhatjuk a megfelelő dolgot. Most lássuk a programot. A futurisztikus terep

átment fantasy-ba, a szörnyek egy kissé el lettek cseszve, de úgy egyébként egész jó lett. Egy varázslót személyesítünk meg, akinek megannyi veszéllyel teli pályákon kell keresztülverekednie magát. A szörnyek közül a kis repkedő piros démon elég bután néz ki, mikor „megkárcoljá áz árcunkat". Viszont amikor megmurdel, akkor eléggé szétszórtan viselkedik. A szteroidon nevelkedett ombrék elég könnyű prédának bizonyulnak, mert nem

lőnek vissza, és elég lassan mozognak. A csontvázharcosok viszont már visszalőnek, és rendesen meg kell kínálni őket, hogy kinyúljanak. Ezek után már biztosan csak kajferebb szörnyekkel fogunk találkozni – a végleges verzióban. Ugyanis mi is csak a demóval nyomultunk, ami csak három pályás. Akik esetleg hálózatban akarnak játszani, azoknak a DM.EXE-t kell elindítani. Ha legalább ketten játszunk, akkor a legnagyobb szivatás, amikor a társunk a fejünk felett repkedve szórja ránk az áldást, mi meg csak forgolódunk össze-vissza. Bár sok Doom-rajongó szerint gyengébb mint az elődök, de szerintem meg nem. Mindenki tartsa meg a véleményét magának, akinek meg nem tetszik, az ne játsszon vele.

A végére néhány cheat-kód, amit talán nem kellene még leközölni, de én mégis

úgy gondoltam, hogy esedékes lehet. Mindenesetre működnek.
COCKADOODLEDOO – chicken mode – csirkévé változunk, tök jó.
RAMBO – full fegyver,
QUICKEN – god mode,
RAVSKEL – kulcsok,
KITTY – falonátjárás,
GIMME – extrák (mint a Doom IDBEHOLD),
ENGAGE – szintugrás,
PONCE – full health, és végül
MASSACRE – minden monsternek annyi az idő.

Megathanx to Memphisto for cheats – SAKMAN

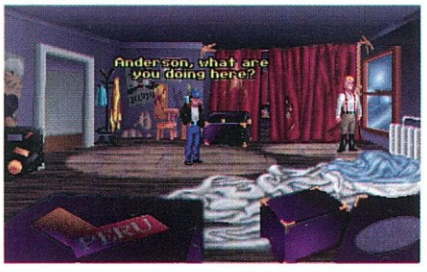
Hívja a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636)

Amazon Queen

A humoros történet 1949-ben játszódik, Afrika mélyén az Amazon dzsungelben. A Renegade csapat megkísérli letörni a LucasArts egyeduralmát a kalandjátékok terén.

Több mint száz screen (256 színű VGA grafikával) és több mint negyven szereplő (a CD verzióban digi hanggal!) vár rád. A Panoráma térkép az Amazon Völgyről lehetővé teszi a gyors tájékozódást és ... Huh, ne szaladjunk ennyire előre, nézzük mindenek előtt a sztorit!

Joe King szabadúszó pilóta lesz a mi hősünk. Igaz ő egyáltalán nem akar hős lenni, csak egyszerűen belecsöppen élete nagy kalandjába. Faye Russelt, a filmsztárt (gyámoltalan hölgy a veszélyben) kellene az afrikai őserdőbe repítenie, hogy a színésznő ott forgathassa új filmjét, a Jungle Passion-t. Meg is érkezik Rioba, de riválisa, Anderson bezárja Kinget a szállodai szobájába. Mindenek előtt ki kell jutnia a hotelből, hogy megakadályozza Anderson tervének megvalósulását! A segítségeddel ez valószínűleg sikerül is, a repülőgép azonban lezuhan a dzsungel szívében! A buja őserdő ismeretlen terep King számára, de hamarosan feltalálja magát (vagy nem)...



Nem hiányoznak a történetből az amazon hölgyek sem, élükön csodaszép hercegnőjükkel, Azurával. Ebben a történetben azonban nem harciasságukkal

tűnnek ki, hanem maguk is segítségre szorulnak, ugyanis egy elmebeteg professzor gonosz terveket szövöget, sőt kísérleteket is folytat; az amazonokat ember és dinoszaurusz hibridekké kívánja alakítani, hogy létrehozza álmai hadseregét. Rádásul Faye és Sparky (King társa) is túszul esik...

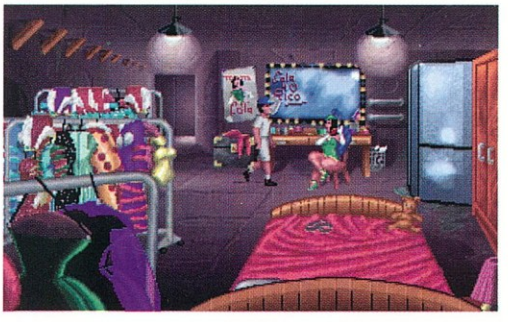
Szóval a feladat mindössze annyi, hogy King megmentse a Földet a dinohadseregtől, az amazonokat a prof dilijétől és elnyerje a csodaszép hercegnő szívét! Elég zűrös ügynek tűnik, a megoldás a kezedben van!

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Renegade**
	Megjelenés:	**Március**
	Méret:	**1 CD**

Nos a sztori és a megjelenítés is erőteljesen hasonlít az Indiana Jones és a Monkey Island stílusára. A készítők azonban (elmondásuk szerint) igyekeztek kiküszöbölni az említett programokban felmerült hibákat.

Steve Stamatiadis nem ígér kevesebbet, mint ezt: „Az egész egy teljesen logikus összerakós játék. Például egy tárgy nem csupán egyetlen helyen és időpontban használható, sőt előfordul, hogy vissza kell ballagni egy másikért, ha elhasználtad! A „fejtörők“ ésszerűek, megoldásuk igazi kihívás minden kalandozónak.“

Az irányítás teljesen ikonvezérelt, bár billentyűzetről is megoldható. Ha otthonosan mozogsz a LucasArts kalandjátékaiban, akkor itt is könnyen boldogulsz majd és garantáltan jól fogsz szórakozni! Ha ez lesz az első ilyen típusú kalandod, akkor kicsit több időráfordításra lesz szükséged, de megéri. Gyanítom



újabb taggal bővül majd a kalandjátékosok tábora...

A CD-n található demo verzióban az első problémát kell megoldanod, ki kell jutnod a szállodából. Ennek megoldásához sok sikert kívánok, de ne feledd, ez még csak a kezdet, a full verzióban várnak rád az afrikai őserdő misztikus templomai, továbbá zombik, bennszülöttek és még sokan mások...

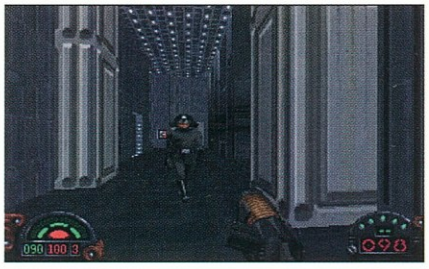
Lily

Dark forces

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**LUCAS ARTS**
Megjelenés:	**Március**
Méret:	**1 CD**

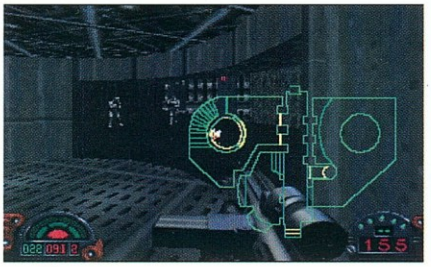
A DOOM megjelenése és hatalmas sikere után számos hasonló kategóriájú program látott napvilágot. A tapasztalatok megmutatták, hogy ezek a próbálkozások messze elmaradtak az eredetitől. A LucasArts azonban már a DOOM megjelenése előtt hozzáfogott a Dark Forces programozásához. Szó sincs tehát koppintásról, egyszerűen két ugyanolyan fejlesztés indult meg közel egyidőben. Mindkét játéknak akad egy hatalmas előnye a másikkal szemben. A DOOM volt az első ilyen őrület, persze ha nem számítjuk a Wolfenstein-t. A Star Wars fanatikusok millióit azonban ez nem fogja visszatartani a program megvételétől.

A Dark Forces hangulatába sokkal könnyebben bele tudjuk magunkat élni. Nem akármilyen élmény lézerpárbajt vívni a birodalmi rohamosztagosokkal. A trilógiában láthattuk azt a bizonyos hátraesést, ami Han Solo halálpontos találatainak a következménye. Ezeket az akrobata mutatványokat megtalálhatjuk a programban is.



Természetesen a fegyverek egész arzenáljával pusztíthatjuk a Császár alattvalóit. Senki se tápláljon hiú reményeket a fénykarddal kapcsolatban. A főszereplő csak egy egyszerű fejvadász, aki a Szövetség szolgálatában áll, nem pedig Jedi lovag. Kárpótol minket azonban a hődetonátor, amivel Leila hercegnő tartotta sakkban Jabba egész udvarházát. Ez úgy működik mint egy kézigránát, tehát ne nagyon tartogassuk a kibiztosítás után.

A demoban sajnos csak egy pálya játszható, a teljes verzióra várnunk kell még egy hónapot. Addig is lehet gyakorolni a célbalövést, egy kicsit átvariálták a fiúk a DOOM-hoz képest. A



fegyver csöve nem egyenesen áll, hanem ferdén. Ez kicsit megzavart az elején, de a negyedik menetben már szinte észre sem vettem.

Újdonság még az ugrás és a térdelés opció is. A térképet is kellemesen lehet használni. A Computer Karácsonyon ki lehetett próbálni az Atari Jaguar egyik sikerprogramját, az Alien vs. Predátor-t. Ott láttam ilyen képernyőre vetített térképhasználatot.

Persze az a game meg sem közelíti ezt a kettőt. Kíváncsian várom már a teljes verziót, de gondolom így van ezzel minden vérbeli DOOM-os. Ebben a küldetésben kell megszereznünk a Halálcsillag terveit és eljuttatni azokat a hercegnőnek.

A váratlan yavini győzelem után a Birodalom új utakat keresett a lázadók leverésére. Az egyik tehetséges tábornokuk megalkotott egy elit rohamosztagos egységet, melyet sikerrel vetettek be egy szövetségi bázis ellen.

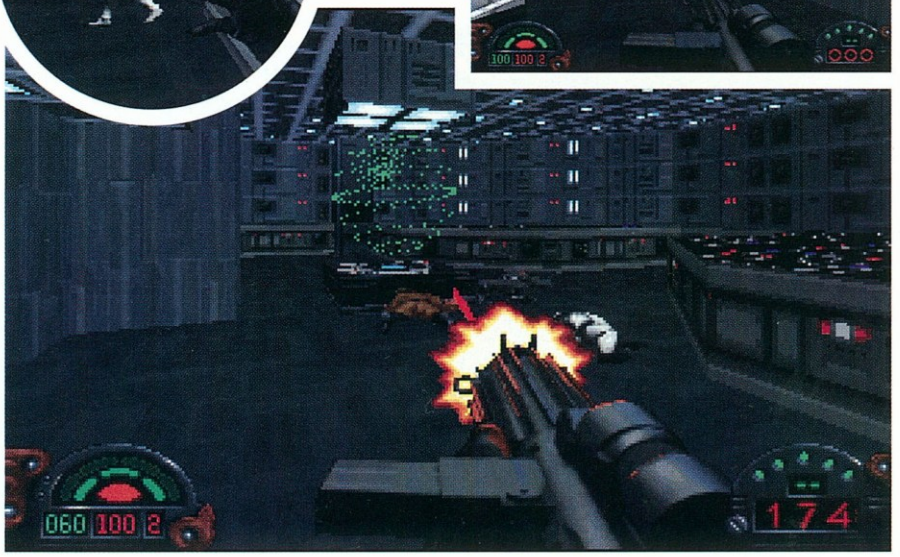
A fedőnevük Dark Trooper. Zsoldos barátunk ezek felkutatását kapja meg következő feladatul. Mon Montha, a lázadók fővezére személyesen bízza meg ezzel a feladattal. Az események tehát mozgásba lendültek. Most már minden csak rajtunk múlik.

A demo méretét látva nagyon valószínű, hogy csak CD verzió lát napvilágot. Kicsit nevetséges lenne 30-40 lemezzel rohangálni, amin csak a lebutított játék található.

A grafika magáért beszél. A pixeleket már megszokhattuk, de a leszálló űrhajó, vagy a hangárból kirepülő Tie fighter meglephet egy-két felkészületlen szemlélőt. Nagyon az az érzésem, hogy 95 egyik legnagyobb durranásának a demo-ját szereztük be. Egyetlen dolog akadályozhatja meg a Dark Forces-t az év akciójának elnyerésében. Ez a dolog pedig a Quake, az iD készülő őrülete. A csapatot ismerve azonban erősen kétlem, hogy az idén kész lesz a nagy mű. Jövő ilyenkorra esetleg.

Harcra fel tehát kalandorok és felejtsétek el az easy és medium beállításokat. Az csak chicken-eknek való. Egy igazi fejvadász csak nehéz fokozaton harcol. May the Force be with you.

Mocsy



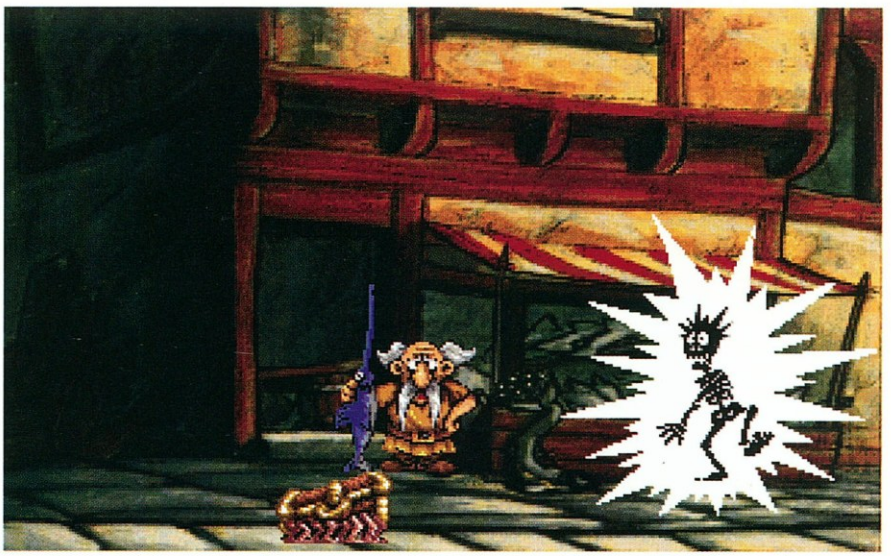
Discworld

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Psygnosis**
Megjelenés:	**Március**
Méret:	**1 CD**

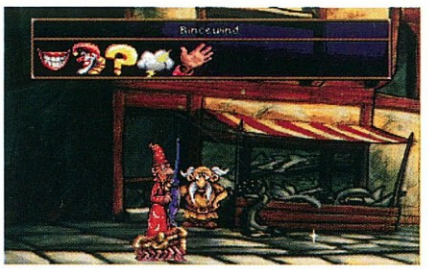
Ki ne hallott volna Terry Pratchett-ről, a Korongvilág megalkotójáról, és szerencsétlen hőséről Ricevind-ről?

Csak Angliában több, mint 4 millió példányt adtak el a nagysikerű sorozat könyveiből, melyekből az első résszel már a hazai olvasók is találkozhattak.

Gondolt hát egyet a Psygnosis és megvásárolta a jogokat egy kalandjáték megírására. És milyen jól tette! Az eddig kiszivárgott információk alapján ez a játék egyike lesz a legjobb kalandjátékoknak, méltó versenytársa a Day of the Tentacle-nek. Így előre azt mondhatnám, szerintem lesz akkora sikere, mint a Shadow of the Beast-nek volt. (És remélem legalább annyi folytatása is.)



A program készítői végre nem elégedtek meg a gyönyörű grafikával – mely tökéletesen illeszkedik a könyvek stílusához –, és a profi színészek hangjaival – akik igazán profik, és igazán színészek, mint például Ericldle, a Monty Python társulat egyik tagja, vagy Jon Pertwee (Dr. Who) –, de a történet kidolgozására is óriási gondot fordítottak, egy hivatásos vígjátékírót kértek föl a forgatókönyv és a párbeszédek elkészítésére. Ha már egyszer ennyi gondot fordítottak a kinézetre és tartalomra, akkor már a kezelés sem maradhatott a régi ikonos megoldású.



Nos, ez az egyetlen dolog, ami egy apró – nagyon apró – negatívumként talán felróható, ha valaki mindenáron hibát akar keresni egy majdhogynem tökéletes játékban. Ugyanis háromféle dolgot tehetünk az irányításkor:

egér bal click: járás,

jobbclick: megvizsgálás,

dupla bal: felvenni, használni, beszélgetni. No, igen, így egyszerűbb a dolog, mint folyton csak ikonozni, de ha a készítők nem vigyáznak, már túlontúl egyszerű is lehet. (Igaz, ahogy a demo verziót elnéztem, ez a veszély egyáltalán nem fenyeget, mivel pont megfelelőnek tűnt a nehézségi szint. Se nem túl bonyolult, se nem túl egyszerű.)

Ami viszont nagyon tetszett nekem a kezelésnél, az az inventory volt. Míg a legtöbb játéknál ez egy fix ablak szokott lenni, ami ha betelik, akkor scrolloztatni kell a tartalmát, itt az ablak mérete tetszés szerint beállítható – természetesen a mellett, hogy scrolloztatni is lehet.

Mit mondhatnék még a programról? Egyszerűen tökéletes, fantasztikus, fenomenális, csodálatos, felülmúlhatatlan. Ezt mindenkinek látnia kell.

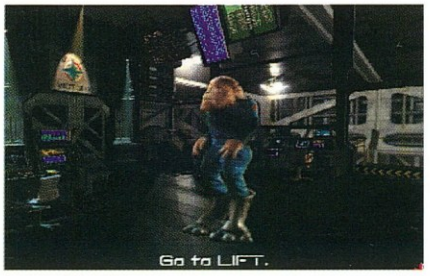
Created By VH Rainbird

Wing Commander III

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Origin**
Megjelenés:	**Január**
Méret:	**4 CD**

Több mint 2 és fél évnek kellett eltelnie a Wing Commander 2 óta, hogy végre megjelenhessen a várva várt folytatás, a Wing Commander 3. A második – no meg persze az első – rész a maga idejében óriási sikert aratott, olyannyira, hogy anno a fejlesztők két-két majdhogynem önálló programnak is beillő küldetéscsomagot adtak ki a játékokhoz. A WC sorozat népszerűsége nem csupán az az idő tájt még újdonságnak számító űrszimulátor résznek volt köszönhető, hanem az egyes küldetéseket összekötő képsoroknak és animációknak, pontosabban egy fantasztikus kerettörténetnek. A nagy újítás az volt, hogy nem csupán a gonosz idegeneket kellett irtanunk magányos hősként az űrben (persze azért ebből is jutott épp elég), hanem aktív szereplőivé válhattunk egy hadihajó mindennapi életének. A sok akciórész mellett maradt hely a barátságra, szerelemre, intrikákra és egyéb konfliktushelyzetekre is, mely félelmetesen megdobta a játék hangulatát.

A küldetések kimenetele határozta meg a történet és sorsunk alakulását, s talán ez volt az első olyan játék, amit végig lehetett úgy is játszani, hogy vesztettünk. Kis túlzással még azt is mondhatjuk, hogy a manapság oly népszerű "interactive movie" egyik első képviselőjéről volt szó, habár az animációk minősége azért sokat javult azóta.



A második rész óriási sikere egyértelművé tette Origin-ék – pontosabban Chris Roberts, a Wing Commander sorozat szülőatyja – számára, hogy el kell készíteni a harmadik folytatást is. Az igazsághoz azért az is hozzátartozik persze, hogy ez valószínűleg kisebb siker esetén is megtörtént volna, csak a fejlesztőgárda rendelkezésére álló pénzügyi keret lett volna némileg kisebb... Szerencsére a siker a várakozásnak megfelelően alakult, így Chris Roberts nekiláthatott minden idők eddigi legköltségesebb számítógépes játékának elkészítéséhez. A nem kevesebb, mint 4 millió dollár felhasználásával készült program valóban igen monumentálisra sikeredett. Már méretét tekintve is kiemelkedik a hasonló kategóriájú játékok közül, hiszen 4 CD-n jelent meg, és ez azért még mai rohanó világ mércéje szerint is kuriózumnak számít. A WC3 alapkoncepciója nem változott lényegesen a második részhez képest (habár ezúttal már nem csak a küldetések kimenetelével tudjuk befolyásolni a történet alakulását), de az animációk és átvezető képsorok mind-mind sokkal szebbek lettek. Az összes filmrészletet egy hollywood-i filmstúdióban rögzítették professzionális felszerelés és személyzet segítségével. A filmben – mert erről szinte már csak így lehet beszélni – olyan színészek alakítják a főbb szerepeket mint Mark Hamill (Csillagok Háborúja), Malcolm McDowell (Kék villám , Dugi pénz), John Rhys-Davis (Indiana Jones) vagy éppen Thomas F. Wilson (Vissza a jövőbe). Összesen három órányi filmfelvétel került a CD-kre, melyből a játékos mindig másfél órányit lát egy végigjátszás alatt. Hogy milyen másfél órát, az már teljes mértékben az adott pilóta képességeitől, rátermettségétől, bátorságától, ízlésétől és nem kis mértékben szerencséjétől függ. A program több mint 50 küldetést tartalmaz, persze hogy pontosan mennyit, az mindig pilótafüggő. A kevésbé ügyes pilóták akár már 10 küldetés után megszemlélhetik a Föld végső pusztulását...

A végére néhány technikai adat is maradt, hogy pontosítsuk, mi is kell ehhez a csodaprogramhoz. Mindenek előtt egy duplasebességű CD-ROM-meghajtóra és 8 MB memóriára lesz szükségünk. Ha ezekkel nem rendelkezünk, már az install programot sem tudjuk majd elindítani. Emellett szükségünk lesz egy VESA kompatibilis videókártyára (már amennyiben SVGA-ban szeretnénk a játékot játszani) ami nem árt, ha rögtön lokál buszos is. A kínos részhez azonban az előbb leírtak ellenére is csak most érkeztünk el, mivel a program a minimum (!) processzornak a 486DX 50-est határozta meg. Ez alatt nem is nagyon érdemes próbálkozni vele, mivel az eredmény kiábrándítóan siralmas lesz. (Azért nem kell kétségbe esni, 66-os gépen még bőven élvezhető a játék.) Az ajánlott konfiguráció egyébiránt 16MB RAM, lokál (vagy PCI) buszos videókártya, Pentium 90MHz..

A mindezen adatok ellenére mégis azt mondom, hogy a Wing Commander 3 egy félelmetesen jó játék. Lehet, hogy nem fog minden gépen száguldani, de a fergeteges animációk és a remek történet mindenkit kellőképpen kárpótolni fog. Idővel pedig talán már gépünk is lesz hozzá...

Del

Space Pirates

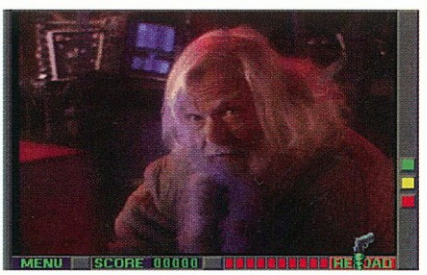
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**American LG**
Megjelenés:	**Január**
Méret:	**1 CD**

Hogy kerülhet egy veszett kutya az űrbe? Például a legújabb dél-etióp űrkísérlet eredményeképpen, amikor is a sintértelep éjjelióre a cigarettacsikket a benzines hordóra dobta. De nem ez az igazi ok, hanem ennél sokkal egyszerűbb magyarázata van az esetnek, mégpedig a Space Pirates című American Laser Games kiadás.

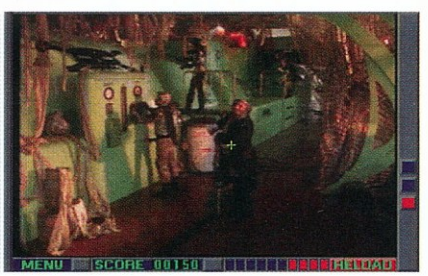
A játék a jól(?) bevált Mad Dog McRee és Mad Dog II technikájára épül, miszerint végy egy csomó színészt (vagy legalábbis egy csomó jópofa kosztümbe bújtatott havert), vedd fel őket egy videokamerával (nem muszáj S-VHS, mert a végeredmény így is-úgy is siralmas lesz) és poénkodj el velük egy kétoldalas forgatókönyv szerint. Ez persze nem kritika, mivel a program nagyon kellemesen játszható, mégpedig azért, mert más egy lövöldözős játék

rajzolva és más egy „élő" szereplőkkel megvalósított ticsungolás. Legalábbis nekem sokkal nagyobb sikerélményt nyújt mellbelőni egy állig felfegyverzett és elektro-ion-lézer-plazma-sugárpisztollyal hadonászó űrkalózt. A Mad Dog-okból megismert Öreg is feltűnik, igaz most nem lovak mellett, hanem egy számítógép-monitor előtt ülve figyeli ténykedésünket, és halálunkkor a temetkezési vállalkozó helyett is az ő monológját hallgathatjuk.

Bizony csak hallgathatjuk, ugyanis a Space Pirates hangja sem igazán Hi-Fi minőségű! Ez még nem lenne baj, csakhogy a beszéd és zene még a Lo-Fi (Low Fidelity) minőséget is alig-alig üti meg. Ez mondjuk egy default angol embernek talán nem okoz gondot, de az én fonetikus értelmezőm bizony sokszor



kiakadt a 2.5 bites digitalizálás megértésén. Sajnos a duplasebességű CD-ROM-meghajtók korlátai bizonyos kompromisszumokat támasztanak az ilyen típusú gamékkal szemben, és valószínűleg ennek köszönhetően a játékban igen sokszer találkozhatunk Pixel Péterrel és Pixel Pállal.



De a játék hangulata mindezek ellenére kitűnő!! Tesztelés címén Lazával felváltva kíséreltünk meg továbbjutni egy-egy nehezebb részen. Az első helyszín egy űrhajóban van, ahol is egy csoport ember kiszabadítása a cél. A hajó belseje igazi Alien filmekbeli, nehéz zsilipajtók, félhomály, köd – amiből hirtelen elédugrik egy-egy kalóz –, és még egy csomó techno-tereptárgy. Természetesen egy szép Mancy (vagy Zsuzsy) sem hiányozhat, akit meg kell mentenünk. Ha a hajós részen továbbjutottunk, négy különféle világban kell megmutatnunk,

hogy mi vagyunk a leggyorsabb (lézer)pisztoly-hősök. Vigyázzunk, mert ha nem figyelünk eléggé, bizony ártatlan embereket is pisztolyvégre kaphatunk, ami ugyanazt eredményezi, mintha mi kaptunk volna be egy találatot (csak tudnám, hogy minek ugrálnak ezek a

leghevesebb harc közben). Végül találkozhatunk egy fura törpével, aki fokhagyma-lehelletével akar elpusztítani minket és a nőjével, ki a kezével képes gyilkos sugarakat kelteni. Ez persze nem minden, és még sok meglepetésben lesz részünk, míg legyőzzük a főgonoszt...

Szumma-szummárum: A Space Pirates legalább kísérletet tesz kihasználni

a CD nyújtotta lehetőségeket, és ha megszokjuk a fonográf-szerű hangot és eléggé messziről nézzük a monitort, akkor bizony nagyon jó játékban lesz részünk. Sajnos picit negatívumnak számít az, hogy itt is mindössze egyetlen save game lehetőségünk van, így ajánlatos minden nehezebb rész után kihasználni ezt.

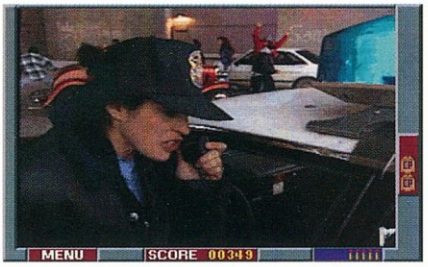
Go ahead, Space-Cowboy! Ticsung-ticsung!!

M.D.Jon

Crime Patrol

Veszett kutya az utcán. Persze ez nem jó dolog, ráadásul rendőrkutya a kurrens eb, legalábbis a neve erre utal. Mielőtt azonban sintérért telefonálnál, elmondom, hogy csak a legújabb(?) American Laser Games játékról van itt szó.

Voltunk már vadnyugati pisztolyhősök (kétszer is), járhattunk Lüke Szájpóker nyomdokain, félelmetes lézerfegyverünkkel aprítva a gonosznál gonoszabb űrkalózokat, de a Crime Patrol visszahoz minket a valóságba. Most ugyanis rendőrök lehetünk, mégpedig a bűnözési statisztikákat messze vezető Amerikában!



A játékot először meglátva kellemesen meglepődtem, mert ugyan ez is a megszokott technikával készült, de mégis valahogy sokkal szebbnek tűnik elődjeinél. A színészi alakítás és a helyszínek is profibbak, látszik, hogy itt nagyon ügyeltek mindenre. Egy-két apróságtól eltekintve az egész game teljesen filmszerű, de megnézve a CD borítót ez nem is meglepő, hiszen egy teljes filmstáb listáját olvashatjuk. Van itt sminkestől kezdve a fodrászon át a producerig minden. A cél egyszerű: kezdő rendőrként kezdünk, és ha éles bevetéseken bizonyítunk, akkor egyre feljebb kerülünk a ranglétrán. Harcolnunk kell többek között utcai bűnözőkkel, drogkereskedőkkel és egy autótolvaj-hálózat embereivel is.

Életben maradásunkhoz gyors reflexek és jó helyzetfelismerő-készség szükségeltetik, utóbbi főleg olyan helyzetekben, amikor izgága civilek ugrálnak elénk, vagy éppen rendőrtársunk bukkan fel hirtelen.

Az első küldetéscsoportban egy rendőrnő(!) a társunk. Vele kell behatolnunk egy áruházba, ahol fegyveres banditák tartják terror alatt a népet. Tévék között lavírozva kell ártalmatlanná tenni (= lelőni, nálunk is szabadalmaztatni kéne ezt a módszert!) a gonoszokat, akik közül sokan Beavis & Butt-head-et játszanak, mert női harisnyát húztak a fejükre. Van itt egy mamika kinézetű hölgy is, ki bizonyára nyugdíj-kiegészítésként jár el rabolni, és egy civil lány, aki bátran ugrál fel pisztolyunk elé egy doboz mögül. Ha mindezt élve megúsztuk, mehetünk egy raktárszerű helyre, ahol kéményseprők randalíroznak. A harmadik helyszín egy utcai lövöldözés, és máris feljebb léptünk a ranglétrán.

A második csoportban már egy tipikus amerikai rendőr-őrmester van velünk, kinek napszemüvege és nagy bajusza van. Ezekben a feladatokban is egyszerű a cél: minden rosszat lelőni és vigyázni a civilekre/rendőrökre. A filmszerűség itt mintha magasabb fokozatba váltana, tiszta Magnum az egész.

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**American LG**
Megjelenés:	**Január**
Méret:	**1 CD**

Lövöldözhetünk repülőtéren, autóparkolóban, de a legjobban kivitelezett rész a bár!! Lenge ruházatú Mancyk táncolnak, emberek jönnek-mennek, és mindez igazi filmes-beállításban! A további poénokat nem akarom lelőni, mert hátha civilek is vannak köztük. Szóval úgy látszik, az Amerikai Lézerjátékok nevű cég végre magára talált, már ami a játékok életszerűségét illeti. Jól élvezhető grafika, a színészi alakítás is javult (bár sokszor kissé erőltetett az a nevetés/röhögés, amit halálunk vált ki ellenfeleinkből) és a kaszkadőr munka is látványosabb. Nekem ez a rész ezek miatt tetszik főleg, mert a két Mad Dog hangulatát sem ez, sem pedig a Space Pirates nem tudta túlszárnyalni. Igaz, hogy a sorozat nem kíván nagy agyi megerőltetést, de nem hiszem, hogy aki szereti a valóban CD-ROM-os játékokat, ne szerezné be magának. Ezért gyerünk, rajta, jussunk be a legjobbak közé, a Delta Force egységbe!! Ide csak az ászok kerülhetnek, mert a Nemzetvédelmi Titkosszolgálat nem gyerekeknek való hely...

M.D.Jon - The FoonaCop

Apogee

Nemrégiben még, ha megkérdezték volna tőlem, mi is az az Apogee fogalmam sem lett volna róla, ám mára ez már megváltozott.

Manapság egyre-másra tűnnek fel a céget hirdető szövegek, shareware játékok a monitoromon. Előfordul, hogy legnagyobb meglepetésemre egy-egy régi (nagyon régi) játékbejelentkező

képernyőjén is ott látom az ismeretlenség homályából hétköznapjainkba befurakodott logót, mint például a Monster Bash-én, vagy a Wolfenstein 3D-én (!). Ezek szerint velünk voltak ők már az ősidőktől kezdve, csak a nagy cégek mellett eltörpült ez az aprócska kis vállalat, így csak kevesen vették észre. Viszont a helyett, hogy feledésbe merültek volna, szép lassan a háttérben szervezkedve egyre előrébb törtek, míg mára már kevés olyan PC-s lehet, aki ne játszott volna valamelyik játékukkal. No, igen, milyenek is ezek a játékok?

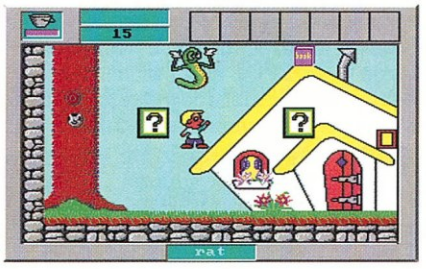
Mivel nem csupa 95-ös programról van szó, ezért aztán legtöbbjükről valahogy nem igazán lehet elmondani, hogy hű, de nagyon szép (sőt időnként kimondottan rondák), viszont ötletekben nem szenvednek hiányt. Még egy egyszerű akciójátékot is képesek feldobni érdekes poénokkal.

Itt van például a már említett Monster Bash: Nem a Mortal Kombat volt az első game, amiben literszámra folyt a vér, és repkedtek a húscafatok. Vagy említhetném a Halloween Harry-t, ami megintcsak egy kellemes üldözős stuff, némileg feltuningol grafikával, a Raptorról pedig valószínűleg

már mindenki hallott. De a cég nem csak az akció- és platformjátékok mellett ragadt le.

A Paganitzu visszahozza a régi szép idők emlékeit, mikor még mindenki

Boulder Dash mániában szenvedett, sőt még a kölyökre is gondoltak, mikor megalkották a Word Rescue, és a Math



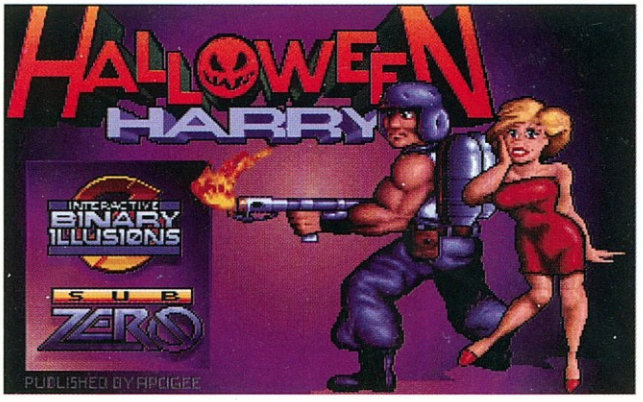
Rescue című stuffokat, ahol az öt-hatéveseket vezetik be játékosan az olvasás és számolás rejtelmeibe. (Persze az sem kizárt, hogy kizárólag a saját zsebükre gondoltak, mikor egy egyszerű, gyorsan elkészíthető programot dobtak piacra, amit majd a sok-sok szülő mind megvesz.)

Na, de mint már említettem, a legnagyobb meglepetést számomra a Wolfenstein 3D okozta, amit gondolom senkinek sem kell bemutatnom. Egy másik ehhez hasonló game, a Black Stone néhány újítást is tartalmaz (étel automaták, automap funkció, stb.), ám nekem azért mégis a Wolf tetszett jobban, hiszen összehasonlíthatatlanul jobb valakit egy gépágyúval a másvilágra küldeni, mint egy kis csipogós lézercuccal.

Á-á, de még nem is beszéltem a legjobb dologról, ami miatt fölfigyeltem erre a cégre. Sokmilliós reklámhadjáratok helyett inkább úgy gondolták a fiúk, hogy kiadnak a játékaikból egy teljesen játszható shareware verziót, amit aztán a lehető legtöbb BBS-re fölpakolnak, így aki csak akarja, kipróbálhatja őket, és ha úgy gondolja tetszik neki a játék, megrendelheti a még több pályát, még több ellenfelet fölvonultató teljes változatot a készítőktől. (Ez még egy kellemes dolog, mivel Dél-Afrikától kezdve egész az Antarktiszig mindenhol megtalálható a kirendeltségük. (Persze kis hazánkba még nem jutott el a fejlettség eme megnyilvánulása, de a Csehekhez például már igen.))

Nos, ez lenne az, ami most így hirtelen eszembe jutott az Apogee-ról. Bye!

Created By BB Rainbird



VIROG 2000 KFT.

CD archiválás

CD-ROM programok, audio és foto CD-k archiválása, 1 napos határidővel!

Üzlet:
1073 Budapest,
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 06-30 311-526
Tel./fax: 117-8195

PC CD

CLUB KoBaK

Játék-, felhasználói és shareware CD-k nagy választékával várjuk Tisztelt Vásárlóinkat!

Klubtagoknak 10% kedvezmény!

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

CD GURU

Mivel igen sokan szerettek volna előfizetni a lapra, így mostantól ezt is meg lehet tenni. A következő 4 számra, melyek negyedévente fognak megjelenni, 3960 Ft helyett, kedvezményesen 3500 Ft-ért lehet előfizetni.
Felhívjuk mindenkinek a figyelmét arra, hogy csak az előfizetőinknek tudjuk garantálni, hogy mindig rendszeresen hozzájuthat az újsághoz és a CD-hez.
Köszönjük mindenkinek a hasznos észrevételeket az első számmal kapcsolatban, igyekszünk még színvonalasabb lapot készíteni nektek.

PIXEL

LYESSSZ!

SZERETETT GRAVIS KÁRTYÁNKAT MÁR KLÓNOZZÁK. NE HAGYJÁTOK MAGATOKATI MERTI A PIXEL-NÉL VÁSÁROLT GRAVIS-ON A DOOM IS SZEBBEN SZÓL. NEM HISZEDP HÁT AKKÓ' GYERE EL, ÉS FÜLELD MEG. JAI MAJD ELFELEJTETTEM, MÁR KAPHATÓ AZ ÚJ GUS ACE, AMIT A MEGTÉRNI VÁGYÓ ZONDBLÓTTYERESEKNEK TALÁLTAK KI.
NO HÉLÓI

1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11.
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0624

A

CD GURU

következő száma májusban jelenik meg!